

**ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER**  
**EXTENSÃO/SALA TRIGUINÃ**



**IVINHEMA/MS**

**2014**

**ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER**

**EXTENSÃO/SALA TRIGUINÃ**

**PROJETO PRODUÇÃO TEXTUAL– HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

**Projeto de Ensino e Formação a ser desenvolvido na  
E. E Senador Filinto Muller - Extensão no período de  
julho a agosto de 2014 sob a orientação e  
desenvolvimento das professoras de Produções  
Interativas.**

**IVINHEMA - MS**

**2014**

## **I IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO**

**Título do Projeto:** Produções Textuais – História em Quadrinhos

**Instituição:** Escola Estadual Senador Filinto Muller – Extensão – Sala Triguinã

### **Responsáveis:**

- **Execução:** Professora Crislaine Gualdi dos Santos/Antoniele Zanotto Soares
- **Coordenadora Pedagógica:** Cinthya Maria Staut.
- **PROGETEC:** Claudemir Foratini de Oliveira
- **Diretor:** Nélio Custódio de Almeida
- **Diretor Adjunto:** José Pereira das vinhas
- **Orientação:** Carla Varela

**Área de Conhecimento:** Linguagens/Produções Interativas

**Público Alvo:** Estudantes do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental I/Matutino e Vespertino.

## **II INTRODUÇÃO**

A história em quadrinhos é um gênero da literatura, ao mesmo tempo icônica e verbal, que contém uma arte de narrativa em imagem acessível mesmo a pessoas que não sabem ler. Seu público abrange tanto crianças como adolescentes e adultos de diferentes níveis socioeconômicos e educacionais. Configura um campo iconográfico rico e vasto.

Os alunos divertem-se mergulhando no mundo de fantasia e humor presente nas páginas das Histórias em Quadrinhos, que são de leitura fácil e prazerosa, que ajuda as crianças e adolescentes a descobrirem o encanto pela leitura.

O trabalho com as histórias em quadrinhos é relevante na medida em que, hoje, o quadrinho é uma forma de expressão importante na nossa cultura, participando intensamente do universo da criança.

Num projeto que envolve a leitura de quadrinhos já existentes e a invenção de personagens, histórias e a produção de quadrinhos por parte das crianças, estão presentes diversas dimensões da relação entre pensamento, palavra, escrita e desenho.

Nesse sentido, as histórias em quadrinhos se apresentam como uma tipologia textual favorável para despertar o interesse e a capacidade criativa do aluno, na busca de compreender, interpretar e expressar-se por meio da língua escrita. Sendo uma leitura agradável e rápida, o aluno ainda conta com as imagens para melhor compreensão do texto escrito.

Dessa forma os gibis configuram como uma mídia acessível não só no que se refere a leitura, mas também por ser um material barato que muitas crianças tem em casa.

### **III JUSTIFICATIVA**

Os estudantes precisam estar em contato constante com a leitura e escrita para ler com compreensão e escrever as palavras pensando em sua ortografia correta e desenvolver sua criatividade como também ampliar seu vocabulário discursivo. Para que avancem mais em seu conhecimento sobre leitura e as escritas participarão do projeto “História em quadrinho”, pois nas História em Quadrinho, as crianças são capazes de ler, pois há os jogos de imagens, linguagem acessível que proporcionará, além da facilidade à compreensão de conteúdos, o desenvolvimento da criatividade dos estudantes.

Sabemos que a grande maioria dos estudantes não tem o hábito da leitura em casa e não gostam de ler, e deparamos com a concorrência da televisão e das diversões eletrônicas deixando o acesso à biblioteca e aos livros em grande desvantagem, principalmente em se tratando de crianças e adolescentes, pois os mesmos estão a cada dia mais sintonizado com as mídias presentes, pois terão novos desafios, despertando a curiosidade e interesse pela escrita e leitura.

Dessa maneira, a proposta a ser implementada na escola prevê a utilização da STE. Pretende-se utilizar esses equipamentos usando sistema operacional LINUX

EDUCACIONAL e seus aplicativos. Para que as tecnologias presentes na escola sejam realmente incorporadas na prática e atinjam os estudantes, é necessário também um trabalho das tecnologias juntamente com os professores visando possibilitar o surgimento de uma nova prática pedagógica.

À medida que os estudantes forem fazendo descobertas, irão buscar novos conhecimentos, já que as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação são fontes inesgotáveis de saber.

Na história em quadrinhos o estudante escreve com mais prazer, vivenciando um contexto informal e próximo a sua realidade. O projeto desenvolve a escrita, e faz com que o estudante tenha interesse e prazer de escrever de maneira livre e informal. Uma das atividades propostas será escrever uma história em quadrinhos em que o estudante põe suas ideias, seu pensamento, seu eu, em forma de história, passando assim a escrever o que gostaria com prazer.

As Novas Tecnologias da Informação e Comunicação estão entrando na educação pela necessidade de se transpor às fronteiras do educar, modernizando a nova forma pedagógica de educação, possibilitando as escolas à renovação de novas mídias como: computador, data show e mídias impressas de maneira a trabalhar os conteúdos programáticos, propiciando ao educando eficiência na construção do conhecimento.

Consciente dessa problemática é que se propõe o trabalho voltado para o incentivo à leitura aliados aos recursos eletrônicos de que dispõe essa Unidade de Ensino e na STE.

Partindo desta realidade, houve necessidade de pesquisar as Novas Tecnologias da Informação e comunicação para a construção do aprendizado, utilizando os computadores, Data Show e mídias impressas.

## **IV OBJETIVO**

### **4.1 Geral**

Desenvolver nos educandos a habilidade de criação textual, utilizando os recursos tecnológicos e midiáticos com a finalidade de se confeccionar um livro virtual contendo as produções de todos os estudantes para ser postado na página Wikispaces e facebook da escola.

## 4.2 Objetivos Específicos

- Criar uma história em quadrinhos com linguagem verbal e visual.
- Utilizar os recursos de expressão relativos à estrutura da história em quadrinhos na criação do texto.
- Ampliar os saberes que os alunos já possuem sobre a temática;
- Produção textual;
- Estimular a criatividade e a capacidade de produzir e de apresentar um trabalho de sua autoria;
- Conhecer esse gênero textual em sua estrutura e função, percebendo características da linguagem das histórias em quadrinhos. Estudar os tipos de balões, sequência de diálogos, temática.
- Possibilitar o contato direto das crianças com as ferramentas do editor de texto desenvolvendo a criatividade e a coordenação motora.

## V CRONOGRAMA

### 5.1 Cronograma 4º D e 4º E – Matutino/Vespertino

<b>Data</b>	<b>Ano/Turma</b>	<b>Nº de Aulas</b>	<b>Atividades Desenvolvidas</b>	<b>Tecnologias Utilizadas</b>
17/07	4º D e 4º E	01	Escrever a história em folha específica em sala de aula (tema livre) com início, meio e fim.	Quadro negro, giz, sulfite, lápis de cor.
22/07	4º D e 4º E	01		
24/07	4º D e 4º E	01	Os estudantes serão direcionados a STE onde irão acessar o site de pesquisa <a href="https://www.google.com.br/">https://www.google.com.br/</a> para pesquisarem algumas imagens para copiar e salvar em pasta específica	Computadores

			criada pela professora.	
29/07	4° D e 4° E	01	Organização das imagens na página do gibi (office), sobre a orientação da professora com o auxílio do data show.	Computadores e data show.
31/07	4° D e 4° E	01		
05/08	4° D e 4° E	01	A professora fará a explicação dos tipos de balões que serão utilizados para o diálogo através do auxílio do data show.	Computadores e data show.
07/08	4° D e 4° E	01		
12/08	4° D e 4° E	01	Os estudantes irão transcrever a história já criadas por eles no editor de texto sob a orientação da professora.	Computadores.
14/08	4° D e 4° E	01		
19/08	4° D e 4° E	01		
21/08	4° D e 4° E	01	A professora finalizará o projeto tirando fotos dos alunos para a produção da capa e salvar as produções para a confecção do livro digital no site <a href="http://www.calameo.com/">http://www.calameo.com/</a>	Máquina fotográfica e computador.
26/08	4° D e 4° E	01		

## 5.2 Cronograma 5° C – Matutino

Data	Ano/Turma	Nº de Aulas	Atividades Desenvolvidas	Tecnologias Utilizadas
24/07		01	Escrever a história em folha específica em sala de aula (tema livre) com início, meio e fim.	Quadro negro, giz, sulfite, lápis de cor.
25/07		01		
31/07		01	Os estudantes serão direcionados a STE onde irão acessar o site de	Computadores

			pesquisa <a href="https://www.google.com.br/">https://www.google.com.br/</a> para pesquisarem algumas imagens para copiar e salvar em pasta específica criada pela professora.	
01/08		01	Organização das imagens	Computadores e data show.
07/08		01	na página do gibi (office), sobre a orientação da professora com o auxílio do data show.	
08/08		01	A professora fará a explicação dos tipos de	Computadores e data show.
14/08		01	balões que serão utilizados para o diálogo através do auxílio do data show.	
15/08		01	Os estudantes irão transcrever a história já criadas por eles no editor de texto sob a orientação da professora.	Computadores.
21/08		01		
22/08		01		
28/08		01	A professora finalizará o projeto tirando fotos dos alunos para a produção da capa e salvar as produções para a confecção do livro digital no site <a href="http://www.calameo.com/">http://www.calameo.com/</a>	Máquina fotográfica e computador.
29/08		01		

## VI METODOLOGIA

Os estudantes irão redigir as historinhas criadas por eles em caderno de sala de aula e após eles serão levados até a sala de tecnologia educacional na qual pesquisarão imagens de para serem criados os personagens de cada história. Feita a pesquisa das imagens a professora juntamente com o auxílio do PROGETEC e professora Coordenadora orientará os estudantes a copiarem e salvarem as imagens em pasta



específica criada pela professora, sendo que inicialmente será obtido o conteúdo para que em seguida seja feita a produção com a utilização dos computadores.

O desenvolvimento do projeto se dará da seguinte maneira:

1ª e 2ª Aulas – Escrever a história em folha específica em sala de aula (tema livre) com início, meio e fim.

3ª Aula – Os estudantes serão direcionados a STE onde irão acessar o site de pesquisa <https://www.google.com.br/> para pesquisarem algumas imagens para copiar e salvar em pasta específica criada pela professora.

4ª e 5ª Aulas – Organização das imagens na página do gibi (office), sobre a orientação da professora com o auxílio do data show.

6ª e 7ª Aulas – A professora fará a explicação dos tipos de balões que serão utilizados para o diálogo através do auxílio do data show.

8ª, 9ª e 10ª Aulas – Os estudantes irão transcrever a história já criadas por eles no editor de texto sob a orientação da professora.

11ª e 12ª Aulas – A professora finalizará o projeto tirando fotos dos alunos para a produção da capa e salvar as produções para a confecção do livro digital no site <http://www.calameo.com/>.

## **VII AVALIAÇÃO**

Os estudantes serão avaliados conforme a realização das atividades tendo como produto final a confecção do livro virtual sendo que a avaliação será individual com notas numa escala de 0 a 10 pontos será no quesito elaboração da história em quadrinho.